DZIENNIK DLA DZIECI

Ner 10. TOM 1szy

14 STYCZNIA WE CZWARTEK 1830.

Wspomnienie Narodowe. Dziś rocznica zgonu sławnego Kaznodziei Fabijana Birkowskiego, który dzielną wymową do cnoty zachęcał, a sam pięknym przykładem wspierał nauki swoje.

Olesia i Slepi.

Powieść prawdziwa.

Na rogu ulicy, przy której mieszkała dziesięcioletnia Olesia z Rodzicami swemi, siadywał ubogi ślepy. Z przyczyny podeszłej starości i kalectwa swego, nie mógł on już zarabiać na życie, utrzymywał się więc z miłosierdzia przechodzących. Olesia co tydzień dostawała od Mamy złotówkę, a ponieważ miała opatrzone

wszystkie potrzeby swoje, tych pieniędzy mogła użyć na ciasteczka lub tym podobne fraszki. Ale Olesia miała dobre serce i rozsądek nad wiek swój, wolała więc dać złotówkę tym, którym nie na łakociach ale na chlebie zbywało. Biédny ślepy dostawał od niéj co niedziela dwa piątaczki, dwom kobiétom poczciwym a potrzebującym, także po pięć groszy dawała, a resztę piéniędzy skoro wyszła na miasto, rozdawała ubogim ale samym ślepym. Ten jéj wybór tak był stały, że razu jednego Matka jéj się zapytała: Olesiu, dla czego tylko samym ślepym jałmużnę dajesz. Bo mnie nie widzą, odpowiedziała natychmiast dziewczynka. Czytała była te słowa: Gdy czynisz jałmużnę, niechaj nie wié lewa ręka twoja co prawa czyni, a sama sprawy z tego nie zdając sobie, te słowa w skutek zamieniła. **

Pieśń Kominiarczyka.

Chociem brzydki, chociem czarny,
Alem chłopak grzeczny;
Nie dbam wcale o wdzięk marny,
Dość żem pożyteczny.

Cobyto na świecie było,
Żeby nas nie stało:
Dla tej myśli wszystko miło,
Ruszam w komin śmiało.

Zawsze mnie ta myśl ożywia,
Ma świat korzyść ze mnie;
Jak to serce uszczęśliwia,
Jakże to przyjemnie!

Nie gardźcie mną, lube dziatki,
Że ubiór nie ładny,
Nie straszcie mną dobre matki,
To zwyczaj szkaradny.

Za cóż ja wam tak niemiły,
Za cóż tak obrzydłem?
Kogo zbrodnie oszpeciły,
To ten jest straszydłem.

Kto pracuje w czoła pocie,
Zawsze godzien chwały:
Cała człeka wartość w cnocie,
W pracy zaszczyt cały.

Wiadomość o dziełkach dla dzieci.

Assarmot gra historyczna ułożona dla dzieci przez A. P. p. D. M. 1830. *z tablicą illuminowaną i dwiema kostkami.* — Od niejakiego czasu upowszechnia się zwyczaj łączenia nauk dla dzieci z zabawą. Gra Assarmot ma wpoić w umysły dzieci ważniejsze wypadki z dziejów ojczystych. Na tablicy obejmującéj 63 illuminowanych rysunków, zostosowanych do historycznych zdarzeń, rzuca się dwiema kostkami. Wygrana przywiązana jest do zdarzeń pomyślnych, przegrana do mniéj pomyślnych. Oddzielna książeczka sposób gry tłómaczy. Cena złp. 6 gr. 20.